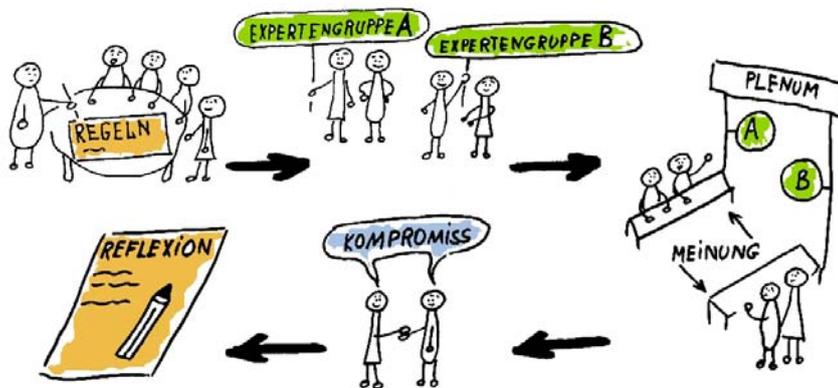


Planspiel



Das Planspiel ist eine handlungsorientierte, interaktive Methode, die Studierenden ermöglicht, eine konkrete Praxissituation zu simulieren. Dadurch erhalten sie wirklichkeitsnahe Einsichten in bestimmte Problemfelder und Zusammenhänge, können ihr Wissen und Können in diesen Situationen anwenden und erfahrungsbasiert erweitern. Ausgangspunkt ist eine Fall-/Situationsbeschreibung, sowie verschiedene Rollen, die von den Studierenden eingenommen werden (bspw. Vertreter bestimmter Interessens-/Forscherguppen oder Organisationen). Vor dem Hintergrund der jeweiligen Rollen und damit den verbundenen Perspektiven agieren Studierende, treffen Entscheidungen und erfahren unmittelbar in der Interaktion Konsequenzen ihrer Handlungen.



Lern-/ Kompetenzziele

Das Planspiel führt zu einem ganzheitlichen und aktiven Lernen sowohl auf der Inhalts- als auch auf der Interaktionsebene. Indem Studierende ihre Kenntnisse in konkreten Handlungen anwenden, werden Kompetenzen im Sinne fundierten und reflektierten Agierens ausgebildet.

Neben der Förderung von Schlüsselqualifikationen (z.B. Kooperationsfähigkeit, Diskussionsfähigkeit), vertiefen die Teilnehmenden ihre Kenntnisse zum thematischen Gegenstand des Planspiels und erkennen Zusammenhänge in diesem Feld. Durch die Schritte und Anforderungen eines Planspiels werden Studierenden im Erreichen verschiedenster Lernzieldimensionen gefördert. Wissen zu einem Thema muss vorhanden und verstanden sein (1), um Zusammenhänge zu erkennen (2). Fundierte Hypothesen können gebildet, Bezüge zwischen der Fachwissenschaft und konkrete Handlungssituationen hergestellt werden (4). Studierende werden in die Lage versetzt, Modelle und Alternativen auszuwählen und zu bewerten (5).

Hintergrund

Studierende lernen die Komplexität von Handlungssituationen und Entscheidungsstrukturen kennen, sie können auf der fachwissenschaftlichen Basis handeln, begründen und abwägen. Sie lernen aus ihrer Rolle heraus als Fachexperte zu artikulieren, vertreten Positionen ihrer Wissenschaftsdisziplin und können auf diese Weise Auswirkungen von Entscheidungen besser einschätzen.

Der Einsatz von Planspielen in der Lehre zielt nicht auf die Vermittlung von Inhalten selbst, sondern viel mehr auf die Aktivierung und fundierte Anwendung des Wissens. Planspiele fördern das vernetzte Denken, möglichst simultane Berücksichtigen einer Bandbreite komplexer Modelle und fördern daher Lernziele, die den höheren kognitiven und affektiven Dimensionen zuzuordnen sind.



Zielgruppe

Studierende aller Semester



Ort

beliebig, jedoch genug Raum/Bedingungen für konkrete Simulation.



Zeit

Für die Erarbeitungs-, Durchführungs- und Auswertungsphase mind. 80 Minuten, je nach Teilnehmerzahl / Gruppen / Ausgangssituation.



Lehr- / Lernmittel

Beschreibung des Planspiels, der Ausgangssituation, der einzunehmenden Rollen und damit verbundenen Handlungsziele, (ggf. Literatur / Internet / Medien für weitere Recherchen; Moderationskoffer).

Ablauf – Phasen – Vorgehen

1 Vorbereitungsphase

Der/Die Lehrende führt in den Ablauf des Planspiels ein und informiert über die (schriftlich gefassten) Regeln. Daraufhin werden die Ausgangssituation skizziert, Beschreibungen der am Spiel beteiligten Akteurguppen mit ihren Rollen und ihren Handlungszielen vorgestellt sowie die jeweiligen Gruppen gebildet.

2 Einarbeitungsphase

Anschließend arbeiten sich die Studierenden in die jeweils ihnen zugeordneten Rollen/Gruppen und in die von ihnen zu vertretenden Positionen ein. Dabei sollte Raum für die Klärung von Verständnisfragen gegeben sein, um eine angemessene Analyse der Ausgangssituation und die fundierte Ableitung von Argumentationen durch die Gruppen zu gewährleisten.

3 Durchführungsphase

Die konkrete Umsetzung findet bspw. in Konferenzform statt, bei der die Gruppen in der Simulation anhand des realen Kontextes konkret interagieren. Aus den sich daraus (neu) entwickelnden Situationen folgern die Gruppen das weitere Vorgehen. Dieser Mikro-Zyklus kann sich mehrmals wiederholen, bis die Gruppen zu einem möglichen Endergebnis kommen, z.B. einem Kompromiss, mit dem alle Gruppen in ihren Rollen einverstanden sind.

4 Auswertungsphase

In der Reflektion der Simulation spielen drei Perspektiven ein Rolle: der Prozess, der Bezug zu den Inhalten sowie der Lernerfolg. Hierbei wird bspw. erörtert, ob es im Spielverlauf zu Problemen kam, ob das Planspiel einen hinreichenden Realitätsbezug beinhaltete, welche Ergebnisse/Ereignisse während des Planspiels übertragbar auf andere Situationen sind oder welche Lösungen zweckdienlich sein können. Während der Reflexion wird das Spielgeschehen somit in seinen verschiedenen Teilaspekten nochmals zusammengefasst und in Bezug zu den fachwissenschaftlichen Inhalten gestellt. Zudem wird bilanziert, wie sinnvoll das Planspiel als Lehr-Lern-Methode im Zusammenhang mit den Lernzielen erachtet und ob diese erreicht wurden.

✓ Rolle und Aufgabe des/der Lehrenden

Der/Die Lehrende nimmt die Rolle des Spielleiters ein und entwickelt die Gestaltung des Settings (Kontext, Aufgabe, Gegebenheiten, Umstände). Das Ziel und die Wege zur Zielerreichung werden jedoch von den Teilnehmenden im Prozess entwickelt.

Während des Planspiels selbst übernimmt die Lehrperson die Rolle eines/einer Beraters/Beraterin, der/die bei Bedarf die Akteure unterstützt und sicherstellt, dass vereinbarte Zeiten und Spielregeln beachtet werden.

In der Auswertungsphase hat die Lehrperson als Spielleiter/-in die Aufgabe, die Reflexion über die Simulation, Ergebnisse und Zielerreichung zu moderieren.

Fokus auf Forschendes Lehren und Lernen

Das Planspiel spricht viele Bestandteile Forschenden Lernens an.

Die Methode ermöglicht den Erwerb deklarativen wie auch in einem hohen Maße prozeduralen Wissens, da es vor allem um Anwendung, Analyse, Synthese und Bewertung geht. Daneben bildet sie den Forschungsprozess mit einem hohen Aktivitätsgrad und Selbststeuerung der Lernenden ab, und ist somit den Dimensionen *Research-led* und *Research-oriented Teaching* sowie je nach gewähltem Umfang und Konstruktion des Planspiels sogar dem *Research-based Teaching* zuzuordnen (vgl. Healey & Jenkins, 2009).

Zudem ist das Planspiel paradigmatisch für situiertes Lernen, indem Lernen anhand authentischer Probleme, in multiplen Kontexten, unter multiplen Perspektiven in einem sozialen Kontext erfolgt (vgl. Mandl & Reinmann-Rothmeier, 1998).

Durch die Simulation in Form eines Planspiels können Studierende folgende Phasen des Forschungsprozesses (vgl. Huber, 1998) durchlaufen:

- **Relevante Informationen sichten und sichern,**
- **Probleme definieren,**
- **Erkenntnissen darstellen sowie**
- **Resultate einordnen und bewerten.**

Weitere Hinweise

Bereits im Vorfeld müssen das Szenario des Planspiels entwickelt, die Aufgaben der Teilnehmenden sowie Lehr-/Lernziele festgelegt und Spielregeln des Planspiels formuliert werden (Ablauf, Kommunikationsformen).

Gerade die Planung und Konstruktion eines Planspiels erfordern einen nicht unwesentlichen zeitlichen Aufwand.

Wird das Planspiel nicht ausschließlich als Lernmethode eingesetzt, sondern auch zur Beurteilung von (individuellen) Lernleistungen und -erfolgen herangezogen, bieten sich verschiedene Möglichkeiten an. So könnten Studierende das Planspiel in schriftlicher Form resümieren, auswerten und nach den wissenschaftlichen Prinzipien darstellen.

- Alsheimer, M.; Müller, U. & Papenkort U. (1996). *Spielend Kurse planen. Die Methodenkartothek (nicht nur) für die Erwachsenenbildung*. München: Lexika-Verlag.
- Bloom, B. S. (1976). *Taxonomie von Lernzielen im kognitiven Bereich*. Weinheim/Basel: Beltz Verlag.
- Healey, M. & Jenkins, A. (2009). *Developing Undergraduate Research and Inquiry*. URL http://www.heacademy.ac.uk/assets/documents/resources/publications/DevelopingUndergraduate_Final.pdf [Stand 29.01.2013].
- Heinecke, A. & von der Oelsnitz, D. (2008). Machen Planspiele klüger? Zur Förderbarkeit von vernetztem Denken durch modellgestützte Planspiele. In Blötz, U. (Hrsg.). *Planspiele in der beruflichen Bildung. Auswahl, Konzepte, Lernarrangements, Erfahrungen - Aktueller Planspielkatalog*. Bonn: W. Bertelsmann.
- Hense, J. & Mandl, H. (2012). Curriculare Herausforderungen bei der Integration von Planspielen. In Schwägele, S.; Zürn, B. & Trautwein, F. (Hrsg.). *Planspiele – Lernen im Methoden-Mix. Integrative Lernkonzepte in der Diskussion*. Stuttgart: DHBW. S. 11-27.
- Huber, L. (1998). Forschendes Lehren und Lernen - eine aktuelle Notwendigkeit. *Das Hochschulwesen*, 46 (1), S. 3-11.
- Huber, L. (2009). Warum Forschendes Lernen nötig und möglich ist. In Huber, L.; Hellmer, J. & Schneider, F. (Hrsg.). *Forschendes Lernen im Studium. Aktuelle Konzepte und Erfahrungen*. Bielefeld: UniversitätsVerlagWebler, S. 9-35.
- Mandl, H. & Reinmann-Rothmeier, G. (1998). Auf dem Weg zu einer neuen Kultur des Lehrens und Lernens. In Dörr, G. & Jüngst, K.L. (Hrsg.). *Lernen mit Medien. Ergebnisse und Perspektiven zu medial vermittelten Lehr- und Lernprozessen*. Weinheim: Juventa Verlag, S. 193-205.
- Schirm, S. A.; Smejkalova, K. & Rötzmeier, M. (2010). *Planspiel und Verhandlungssimulation als Universitätsseminar*. URL <http://www.sowi.rub.de/mam/content/Isip/leitfadenplanspiel.pdf> [Stand 31.10.2012].
- Schweiger, K. (2012). Kompetenzerwerb durch den Einsatz von Planspielen im Studium an der Fachhochschule. *Das Hochschulwesen*, 60 (6), S. 163-166.